ISSN: 2358-8829

# TECNOLOGIA E ENSINO: O USO DA *PLAYLIST* COMENTADA COMO RECURSO DIGITAL PARA O DESENVOLVIMENTO DA ARGUMENTAÇÃO E DO PROTAGONISMO ESTUDANTIL

Maria Alcione Gonçalves da Costa[1]

## INTRODUÇÃO

A sociedade tem se tornado, cada vez mais, tecnologizada e informatizada e o uso das mídias digitais tem se tornado, de modo crescente, uma demanda social da qual a escola não pode - nem deve - se eximir, uma vez que elas têm modificado as formas como os sujeitos inter(agem) socialmente. Diante disso, promover práticas de ensino que se utilizem de tecnologias digitais de informação e comunicação como apoio pedagógico permite que o processo de ensino se torne mais interativo, colaborativo e significativo, estimulando o protagonismo estudantil e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

Nesse contexto, o presente trabalho foi pensado e desenvolvido como possibilidade de uso de Recursos Educacionais Digitais (REDs)[2] como ferramenta de apoio ao ensino da produção do gênero textual *playlist* comentada nas aulas de Língua Portuguesa de duas turmas de 1º ano do ensino médio, com o objetivo de ampliar a argumentação, a criticidade e a criatividade dos discentes, por meio do uso de ferramentas digitais tais como aplicativos de gravação de áudio e vídeo.

Para tanto, utilizamos como aporte teórico a concepção freiriana de educação enquanto prática problematizadora, a partir da qual educadores e educandos, de forma dialética, refletem e problematizam a realidade, buscando transformá-la. Afinal, nos termos de Paulo Freire:

> "[...] na prática problematizadora, vão os educandos desenvolvendo o seu poder de captação e de compreensão do mundo que lhes aparece,

[1] Doutora pela Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco-PE (2020), atua como docente do Instituto Federal de Pernambuco, campus Belo Jardim. Email: alcione-costa@hotmail.com.

[2] Os REDs são tomados, a partir dos estudos de Rodrigues (2025), como todo e qualquer recurso digital utilizado com fins educacionais tais como: textos, imagens, vídeos, áudios, *podcasts*, conteúdos multimídias, redes sociais, aplicativos, etc.

> em suas relações com ele, não mais como uma realidade estática, mas como uma realidade em transformação, em processo". (Freire, 2011, p. 100).

Apesar dos fundamentos da educação defendida por Paulo Freire terem sido construídos em um contexto no qual a tecnologia digital não ocupava espaços centrais nas práticas educacionais, é possível trazer a reflexão do autor para se pensar os processos de ensino-aprendizagem mediados por REDs, visto que essa nova realidade demanda dos docentes a capacidade de promover práticas de ensino que despertem o interesse e, sobretudo, promovam o pensamento crítico e a autonomia estudantil, conforme tanto defendeu Paulo Freire. Assim, ao utilizar os REDs, o professor poderá engajar os estudantes em suas práticas pedagógicas e, ao mesmo tempo, poderá contribuir para a formação digital dos discentes, estimulando o uso consciente, crítico e ético das tecnologias digitais no espaço escolar.

Além da concepção freiriana de educação, o trabalho baseou-se nos estudos de Medeiros *et al* (2012) que, ao analisar as contribuições do uso de jogos eletrônicos na educação, aponta a relevância do aprender fazendo e do aprender a aprender como práticas pedagógicas que despertam o interesse e promovem o engajamento estudantil. Isso significa dizer que a inclusão de tecnologias digitais como recursos de mediação do processo ensino-aprendizagem tem intensificado a urgência de se repensar os papéis sociais de docentes/discentes para além da perspectiva tradicional, que centralizou - e ainda centraliza - o lugar da produção do saber na atuação do(a) professor(a); o uso das tecnologias educacionais digitais, por sua vez, democratiza esse lugar e coloca os discentes no centro das práticas educacionais como sujeitos coparticipativos do processo de produção do saber.

Por fim, o presente trabalho está ancorado na perspectiva teórica de Mikhail Bakhtin (2011), que concebe os gêneros discursivos como "formas relativamente estáveis de enunciados" que são determinadas sócio-historicamente e por meio das quais interagimos socialmente. Assim, a escolha da *playlist* comentada foi pensada a partir de objetivos pedagógicos claros, intencionais e organizados os quais não desconsideram o fato de que, por se tratar de um gênero discursivo relativamente recente, exige um trabalho pedagógico que contemple tanto competências do campo do digital (uso de aplicativos de gravação e edição de áudio/vídeo) quanto competências do campo da

linguagem como o reconhecimento da organização composicional e das características da linguagem do gênero *playlist* comentada.

Assim, a partir da experiência didática realizada, é possível afirmar que o uso adequado e bem fundamentado de tecnologias digitais no espaço escolar aponta caminhos possíveis para práticas de ensino que valorizem a participação ativa, a autonomia e o protagonismo estudantil. No caso específico do uso da *playlist* comentada como recurso educacional digital, percebeu-se que os discentes assumiram papel ativo, crítico e colaborativo, compartilhando seus saberes e habilidades anteriores e ampliando suas competências tanto no nível da linguagem (produção do gênero textual/argumentação) quanto no nível do digital (gravação e edição de áudio e vídeo).

## METODOLOGIA

O presente trabalho consiste em um relato de experiência cuja abordagem metodológica é qualitativa, visto que o nosso interesse é analisar e compreender como o uso de aplicativos de gravação e edição de áudio/vídeo podem ser utilizados nas aulas de língua portuguesa como ferramenta de ensino-aprendizagem do gênero discursivo *playlist* comentada, com vistas à ampliação da competência argumentativa e da criticidade dos discentes. Vale pontuar, aqui, que essa proposta didática foi realizada com duas turmas de primeiro ano do ensino médio do Instituto Federal de Pernambuco e foi organizada em torno das seguintes etapas centrais:

1- Apresentação das características linguísticas e textuais do gênero textual "*playlist* comentada";
2- Escolha das temáticas abordadas;
3- Letramento digital voltado para o uso de aplicativos de gravação e edição de áudio.

Para o desenvolvimento da etapa 1, foram levadas para sala de aula *playlists* comentadas já existentes para que os alunos pudessem identificar as características textuais e linguísticas do gênero textual em estudo. Nesse momento, exploramos, os conhecimentos prévios dos discentes a partir de questionamentos do tipo: "Você sabe o que é uma *playlist* musical?", "qual a função social desse gênero discursivo?", você já ouviu uma *playlist* comentada?", "o que seria uma *playlist* comentada", "qual a diferença

entre elas". Após essa conversa inicial, apresentamos uma *playlist* comentada para que os alunos pudessem (re)conhecer as características linguísticas e textuais a partir de suas próprias impressões. Em seguida, montamos um quadro com a organização composicional e as principais características do gênero.

**Quadro 1**

| Organização composicional do gênero discursivo | Aspectos linguísticos |
|---|---|
| 1- Saudação inicial;<br>2- Contextualização da *playlist* e das músicas;<br>3. Apresentação dos locutores e/ou debatedores;<br>4- Indicação do público-alvo em potencial;<br>6- Descrição da seleção e da organização da lista de músicas;<br>7. Passagem para a primeira música.<br>8- Comentário crítico-avaliativo da música 1;<br>9- Apresentação da música 2;<br>10- Comentário crítico-avaliativo da música 1;<br>**Obs**. Essa estrutura se repete até a última música.<br>11- Encerramento: agradecimentos e convite para curtir e compartilhar a *playlist*. | - Linguagem oral planejada.<br><br>- Marcas da coloquialidade como:<br>1- Saudações: "oi, gente!", "olá, galera!".<br>2- Marcadores conversacionais: bom, né, aí, bem, entre outros. |

**Fonte**: quadro produzido pela professora-pesquisadora em colaboração com os discentes

Na etapa 2, as turmas foram divididas em grupos de cinco componentes para que os discentes discutissem e escolhessem a temática, as músicas e o título da *playlist*, de acordo com seus interesse e gostos musicais. Após a definição dos temas, promovemos uma roda de conversa para que as equipes apresentassem a temática e a seleção musical do grupo, compartilhando, assim, as análises iniciais das músicas escolhidas e seus modos de ler e interpretar as obras musicais selecionadas.

Nessa etapa, o foco foi estimular as trocas entre os discentes para que eles ampliassem seus repertórios musicais e, sobretudo, para que eles pudessem entrar em contato com a arte musical a partir de outros lugares, desenvolvendo a criticidade e despertando a curiosidade sobre os contextos sócio-históricos em que as canções foram produzidas. Esse momento foi muito rico e produtivo, visto que as reflexões desenvolvidas a partir das músicas, além de promoverem espaços ricos de debate sobre temas indispensáveis para a formação cidadã, contribuíram positivamente para o

fortalecimento das relações interpessoais e para o engajamento dos discentes. Isso porque a música, enquanto objeto artístico e cultural, tem o poder de atrair a atenção de todos os públicos em diversas situações do cotidiano. Não seria diferente no contexto escolar. E realmente não foi, pois os estudantes mostraram-se motivados e engajados desde o momento da seleção de seus repertórios. Inclusive, vale pontuar que eles apresentaram uma variedade de repertório surpreendente, mostrando-nos que a música é uma forma de arte atemporal e plural com potenciais diversos, cabe a nós, professores, saber utilizá-los e explorá-los, enquanto recurso pedagógico, de forma planejada e adequada aos nossos objetivos didáticos.

Após os debates, cada equipe foi orientada a elaborar o roteiro de apresentação da *playlist*, no qual deveriam apresentar os seguintes elementos composicionais: saudação inicial, contextualização da *playlist* e das músicas; apresentação dos locutores e/ou debatedores, indicação do público-alvo em potencial, seleção musical em sequência, comentários crítico-avaliativos de cada música selecionada, encerramento/despedida. Esse roteiro foi revisado pela professora-pesquisadora antes da gravação.

Por fim, a etapa 3 consistiu no letramento digital. Para tanto, foram feitas oficinas sobre o uso de programas de gravação e edição de áudio e vídeo. Essas oficinas foram ministradas por alunos-monitores que possuíam maior domínio no uso dessas ferramentas como forma de abrir espaço para o protagonismo estudantil e para o trabalho colaborativo. Os alunos-monitores, também, produziram um tutorial para que os demais estudantes pudessem acessar durante o período de gravação e edição das *playlists* comentadas[3]. Após as oficinas, cada grupo organizou-se para a gravação e a edição das *playlists*, usando programas de edição de áudio. A maioria dos discentes usaram os próprios celulares como recurso tecnológico.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

De modo geral, é possível dizer que os resultados dessa experiência didática foram surpreendentes e muito gratificantes tanto pela qualidade das *playlists* produzidas quanto pelos impactos positivos nas relações interpessoais e no processo de ensino-aprendizagem. Em termos práticos, essa experiência resultou na criação de um canal no

[3] Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=hRWdVqqz2uw

*Youtube*[4] no qual é possível acessar as *playlists* comentadas produzidas pelos alunos as quais demonstram o poder criativo e crítico de nossos estudantes que, mesmo com condições técnicas mínimas, conseguiram produzir *playlists* comentadas ricas, com discussões sociais relevantes e edições sofisticadas.

Porém, para além do resultado prático, percebemos que a proposta de trabalho com a *playlist* comentada gerou uma atmosfera de motivação e de engajamento entre os(as) alunos(as). O uso da música e de recursos digitais dos quais os alunos já estavam, de certa forma, familiarizados foram ingredientes potentes nesse processo, visto que os discentes puderam aprender em um contexto desafiador e estimulante, no qual eles tiveram a liberdade de escolher o tema e as músicas de suas preferências, assim como foram estimulados a desenvolverem a criatividade e o protagonismo estudantil na criação e manipulação de um recurso digital: aplicativos de gravação e edição de áudio/vídeo. Vale destacar, inclusive, a facilidade dos discentes em se apropriarem das ferramentas digitais utilizadas, tanto é que os grupos acabaram produzindo *playlists* com recursos personalizados que extrapolaram as dicas e orientações das oficinas e do tutorial dos alunos-monitores.

Outra questão de destaque nesse trabalho foram os debates sobre os temas escolhidos pelos discentes, que se configuraram como momentos enriquecedores e trans(formadores), pois através das músicas, os discentes puderam refletir (e nos fazer refletir) sobre questões sociais relevantes e necessárias para a construção de uma sociedade crítica, plural e inclusiva, tais como o racismo, a pressão estética, a homofobia, a depressão, a corrupção e a democracia/censura. Temas esses que precisam ganhar mais espaço nas práticas de ensino-aprendizagem, especialmente, no contexto sociopolítico em que vivemos que, devido ao jogo político-ideológico de grupos conservadores, tem inibido o debate de ideias na perspectiva do combate a preconceitos e desigualdades de gênero.

Assim, posso dizer que eu também aprendi muito, enquanto professora, com essa experiência, pois percebi, na prática, a relevância do aprender fazendo, do aprender a aprender e, sobretudo, do ensinar levando em consideração os interesses e o poder criativo de nossos estudantes.

[4] Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCCdx2ZgjO0_AGH0T2RuXyvA

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na era da digitalização, é quase consensual dizer que tecnologias digitais de informação e comunicação se tornaram elementos fundamentais para enriquecer as práticas de ensino, pois ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento, favorecem metodologias mais dinâmicas e aproximam a aprendizagem da realidade vivenciada pelos estudantes. Isso porque o uso de recursos digitais como apoio pedagógico permite que o processo de ensino se torne mais interativo, colaborativo e significativo, estimulando o protagonismo do aluno e o desenvolvimento de competências essenciais para o século XXI.

No entanto, considera-se que a simples presença da tecnologia não garante uma aprendizagem de qualidade, por isso seu uso precisa estar associado a objetivos pedagógicos claros e bem organizados. Nós, professores, continuamos sendo o principal mediador do processo educativo. Desse modo, é possível afirmar que, quando empregados de forma crítica e intencional, os recursos digitais favorecem a personalização do ensino, a inclusão, o desenvolvimento do pensamento crítico e a formação de cidadãos capazes de utilizar a tecnologia de maneira produtiva, ética e responsável.

Assim, conclui-se que integrar os recursos digitais às práticas pedagógicas não significa substituir métodos tradicionais, mas ampliar as possibilidades de ensinar e aprender, tornando a educação mais inovadora, participativa e adequada às demandas da sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Resumo expandido; Normas científicas, Congresso, Realize, Boa sorte.

## REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

MEDEIROS, Maxwell de Oliveira; SCHIMIGUEL, Juliano. Uma abordagem para avaliação de jogos educativos: ênfase no ensino fundamental. **RENOTE**, Porto Alegre, v. 10, n. 3, 2012. DOI: https://doi.org/10.22456/1679-1916.36378. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/36378/23472. Acesso em: 28 out. 2026.

RODRIGUES, M. das G. M. Recursos educacionais digitais e os parâmetros para o uso de tecnologias no ensino. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 11, n. 1, p. 572-591, jan. 2025. Disponível em: https://periodicorease.pro.br/rease/pt_BR/article/view/17811/10182. Acesso em: 28 out. 2026.